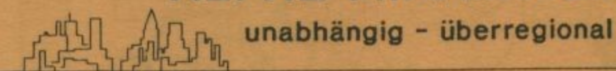
ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN


unabhängig - überregional


3/91 3. Jahrgang DM 8,--

IMA '91
- Aktueller Bericht

Brandneue Software
- Auf Herz und Nieren geprüft

Storm
- Komplette Karte im Heft

Software:
- Studio V1.2
- Pharao's Quest
- Pinnball, Eins zu fünf
- Zyklop-Bilder, Musikbonus

Mit Programmdiskette



KE-SOFT Festpostenliste Stand: 22/02/91

D(atenträger): K=Kassette, D=Diskette, M=Modul, H=Hardware

(Irrtumer vorbehalten)

Name:	D	Preis	Name:	D	Preis	Name:	D	Preis	Name:	D	Preis
3D-Pac Plus	D	14.80	Action Biker	K	9.30	Adventureland	D	19.80	Alptraum	D	14.80
Amaurote	K	9.30	Arcade Bonanza	D	9.80	Arena 3000	K	9.80	Atari Smash Hits 6	D	29.30
Atmas Toolbox	D	9.80	BMX-Simulator	K	9.80	CKS Creativ Creator	D	19.80	Castle Assault	K	9.80
Chicken Chase	K	9.30	Cohen's Towers	K	9.80	Collapse	K	9.60	Colony	K	9.80
Colossus Chess 4.0	K	14.50	Colossus Chess 4.0	D	19.20	Crystal Raider	K	9.80	Decathlon	K	9.80
Denk Mit	K	9.30	Despatch Rider	K	9.20	Diskline 5	D	9.80	Diskline 6	D	9.30
Diskline 7	D	9.80	Dizzy Dize	K	9.80	Dungeons of Despair	D	9.80	Earthquake	K	9.30
Elektraglide	K	9.80	Escape From Traam	K	9.30	European Super Soccer	D	14.80	Excelsor	K	9.50
Fighter Pilot	K	9.80	Fiji	D	14.80	Football	M	29.80	Football Manager	K	9.80
Footballer of the year	K	9.80	Fruit Machine	K	9.30	Galactic Empire	K	9.80	Galactic Trader	K	9.20
Galaxian	M	29.80	Greatest Hits 1	K	14.30	Gunlaw	K	9.80	Hover Bover	K	9.60
Hulk	D	19.60	Jocky Wilsons Darts	K	9.30	Knight Orc	D	19.80	Last V8	K	9.50
Leaderboard Tourn.	D	14.90	League Challange	K	9.80	Leise Tod	D	14.80	Lightraces	D	14.80
Matta Blatta	K	9.80	Mercanery	K	9.30	Microrythm	K	9.30	Mig Alley Ace	D	19.30
Milk Race	K	9.80	Mind Maces	D	9.80	Missile Command	M	29.30	Molecule Man	K	9.80
Mr. Dig	K	9.80	Mutant Camels	K	9.50	Ninja	K	9.30	Nuclear Nick	K	9.80
Nuclear Nick	D	19.20	Ollies Follies	K	9.30	One Man and his druid	K	9.80	Phantasie I	D	19.30
Pitstop II	K	9.80	Pitstop II	D	19.20	Planet Attack	K	9.60	Polar Pierre	K	9.50
Pole Position	M	29.80	Powerdown	K	9.80	Preppie	K	9.80	Protector	K	9.30
Quasimodo	K	9.80	Robot Knights	K	9.80	Robot Knights	K	9.80	Robotron 2084	M	29.80
Saga 1-12+ Hintbook	D	24.80	Scapeghost	D	19.80	Scaremonger	D	9.30	Schatzsuche	K	9.60
Scooter	K	9.80	Shamus	K	9.80	Shamus Case II	D	19.90	Sidewinder	K	9.80
Silent Service	K	14.80	Silicon Warrior	K	9.80	Space Lobsters	K	9.80	Speed Zone	K	9.30
Spellbound	K	9.80	Spiky Harlod	K	9.50	Spooky Castle	K	9.80	Star Flite	K	9.50
Starblade	K	14.80	Starcross	D	29.60	Steve Davids Snooker	K	9.80	Stratosphere	K	9.80
Super Break Out	M	29.80	Super Zaxxon	K	9.30	System 8	K	9.80	Taipei	D	14.80
Tennis	M	29.30	Thrust	K	9.80	Touch	K	9.90	Treasure Quest	K	9.80
Tricky Print	D	29.80	Twilight World	K	9.30	Whirlin Nurd	D	14.80	Winter Olympics	K	9.80
Zork III	D	29.80	Zorro	D	19.80						

Achtung: Jeder Artikel meist nur einmal vorhanden! Also schnell zugreifen, bevor es ein anderer tut!

Der Versand erfolgt per Vorauskasse (Bar Scheck oder Überweisung mit beiliegender Quittung) oder per Nachnahme (+4,-- NN-Gebühr).

Versandkosten: DM 4,--. Bestellungen sind schriftlich oder telefonisch möglich

KE-SOFT: Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel: 06181/87539



IMA 1991 in Frankfurt



Seite 12

Yogis Great Escape



Seite 14

ZONG-Kochbuch



Seite 25

Pharao's Quest



Seite 18

Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), Markus Rösner (M.R.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachnahmebestellung werden DM 8,-- VK + NN-Gebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

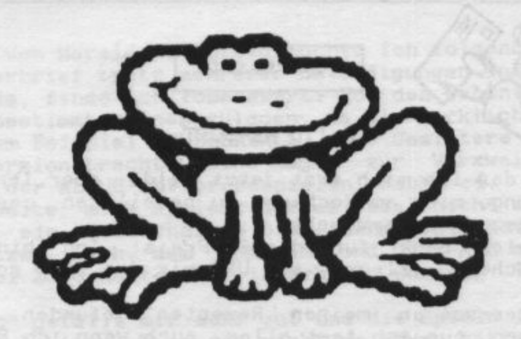
Werbeanzeigen (Auflage 300):

Größe	Preis
1/1	150,-
1/2	80,--

Größe	Preis
1/4	50,--
1/8	30,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Escape from Tramm, Gun Law, Robot Knights, Sidewinder, Silicon Warrior, Speed Zone, Spooky Castle, Stratosphere, Action-Biker, Twilight World, Thrust, Touch, Matta Blatta, Mr. Dig, Star Flite, Electic Trader.
Diskettensoftware: Vokabeltrainer in Spanisch, Mythos, Arcade Bonanza, Dungeons of Despair.
Literatur: ANALOG-No.: 9/88, 10/88, 12/88, Atari-Magazine (3 Magazine = ein WK-Griff): 5/87, 5/88, 10/88, 2/89, 3/89, 5/89, 7/89.



Knuspriger Frosch?

A: Was ist denn das hier, "Knuspriger Frosch"?
B: Das ist unsere neuste Konfektspezialität.
A: Ist da ein echter Frosch drin?
B: Ja, ein kleiner.
A: Ist er gekocht?
B: Nein.
A: Wie, ein roher Frosch?
B: Ja, die Frösche werden frisch aus dem Orient importiert und hier mit feinster Zartbitter-Schokolade überzogen.
A: Igitt, das ist ja ekelhaft! Nehmen Sie dann wenigstens die Knochen 'raus?
B: Nein, dann wäre er ja nicht mehr knusprig!

Wer mehr von diesem makaberen Humor sehen möchte, schaue sich einfach den Film "Monty Phyton live at Hollywood Bowl" an.

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem!

News: Neu im Angebot von KE-SOFT sind folgende Programme: KENNEDY APPROACH von Micropose, eine Flughafensimulation, JINXTER von Magnetic Scrolls, der Nachfolger von The Pawn und The Guilt of Thieves, also ein englisches Grafikadventure, weiterhin BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE, ein lustiges Jump & Run Spiel. Weiter geht's: PLAYER'S DREAM II, auch wieder zwei Spiele auf einer Diskette, BOMBER JACK, die Vollpreisversion des Spieles der letzten Ausgabe, außerdem SCAREMONGER VERSION 2.0. Vom AMC-Verlag neu gibt es BALLCRÄCKER, PARSEC XL, eine VIDEOFILMVERWALTUNG sowie den 24-NADEL PRINTSTAR.
Tests zu einigen dieser Sachen findet ihr in dieser Ausgabe, der Rest folgt.

Wie ihr sicherlich schon gemerkt habt, liegt allen Abonnenten dieser Ausgabe ein hübscher Aufkleber eines Spieles bei, das es leider nie auf unserem XL/XE geben wird, es sei denn, jemand programmiert es. Also?

Übrigens: Zum Thema "Schönfeld" und "Raubkopien" erreichten uns inzwischen eine Menge Briefe. So viele, daß wir die zum Thema "Raubkopien" in die nächste Ausgabe verlegen mußten. Also: Ihr könnt euch schon jetzt auf die nächste Ausgabe freuen.



Leserbriefe

Hallo KE-SOFT

Tut mir leid, daß ich mich erst jetzt melde, aber Ihr habt mich mit Eurer Aufforderung, mich am Kochkurs zu beteiligen, gerade beim Renovieren meines Badezimmers erwischt.
Aber erst mal vielen Dank für den 2. Preis! Ich bin ja fast einem mittelschweren Schock erlegen, als UPS mir den 25Kg schweren Karton geliefert hat.
Ihr habt also Interesse an meinen Rezepten gefunden. Also gut! Für ein paar Herzchen tue ich fast alles, auch wenn ich Eure selbstentwickelte VP-Software schon alle besitze (bis auf "DIE AUSSERIRDISCHEN" Grund: kein Spaß an Grafik-Adventuren).
So! Bevor ich "in medias res" gehe, möchte ich noch einen Kommentar zu Harald Schönfeld abgeben.
Was habe ich davon, wenn man ein farbenfrohes Spiel entwickelt und die 3D-Grafik fehlt (GLAGGS-IT)? Die XL-Disk-Zeitschrift vom AMC hat eine Demo-Version von GLAGGS-IT als Spiel präsentiert und ich war sehr gespannt darauf, trotz der mäßigen Bewertung im ZONG. Und was sich mir da bot war ein wirklich schlechter Witz. Da gefiel mir das Spiel JUMP in der vorherigen Ausgabe 3mal besser, und ich stehe mit meiner Meinung bestimmt nicht alleine da. Als PD-Version hätte ich diesem Spiel von Harald Schönfeld ein "mäßig" zugeordnet. Bei dieser Vorlage von KLAX als Spielhallenhit hätte man doch eigentlich mehr draus machen können. Aber ich will den Herrn Schönfeld nicht zu sehr kritisieren, unsereins als User kann ja froh sein, daß es noch jemanden gibt, der sich um die XL-Fans kümmert.
Trotzdem zeigt es dem Harald mal, wie man KLAX programmiert! Der C-64 ist doch auch nicht besser als unsere Schüssel! Als ich letztens mal wieder eine Spielhalle betreten habe, fand ich ein interessantes Spiel, genannt: "PANG", direkt daneben "SUPER PANG" (Update). Na, was meint Ihr? Keine Lust, sich dem Spiel einmal anzunehmen? Zugeben muß ich, daß das Spiel wahrscheinlich etwas zu farbenfroh ist und die Hintergrundgrafik etwas zu aufwendig für unseren XL/XE, aber vielleicht versucht Ihr's mal, bevor sich ein anderer da ranwagt. Bei Euch weiß man wenigstens, daß was dabei herauskommt! Denn ich weiß, Ihr könnt es wirklich!

Andreas Kempen

ZONG-Re(d)aktion:

Vielen Dank für Dein Rezept. Marc liebt Salzburger Nockeln über alles und wird es entsprechend weiterleiten (lechz). WEITER SO, gute Rezepte sind immer gefragt!
Zum Thema Schönfeld: Jawohl, was nützen einem die schönsten Farben, wenn das Spiel selbst öde ist!
Nun zu deinen Vorschlägen für weitere Umsetzungen: Neben den Neuheiten, die bereits im Vorwort erwähnt wurden, haben wir noch andere Projekte auf Lager, deren Verwirklichung mit Sicherheit die nächsten Monate in Anspruch nehmen wird. Insofern können wir leider keine neuen Spiele umsetzen. Aber: Wie schon so oft erwähnt, suchen wir immer begabte Programmierer, die in der Lage sind, vernünftige Umsetzungen zu schreiben. Ein angemessenes Honorar ist selbstverständlich. Natürlich unterstützen wir auch gerne Leute, deren Programme noch nicht ganz das gewünschte Niveau haben! Also: Her damit!

Hallo KE-SOFT,

zum Leserbrief von Harald Schönfeld möchte ich folgendes anmerken:
Daß dieser Leserbrief trotz mehrerer Beleidigungen und Unterstellungen abgedruckt wurde, finde ich lobenswert! Von den Schönfeldschen Spielen werde ich mir bestimmt keines zulegen, da sie wirklich nicht das Gelbe vom Ei sind. Zum Beispiel RUBBERBALL: Das Gezittere des Bildschirmes auf der Demo-Version brachte meine Augen zur Verzweiflung. GLAGGS-IT konnte ich auf der ABBUC-JHV probespielen. Nach ca. 2 Minuten legte ich es an die Seite, mich spricht dieses Spiel nicht an.
Wer noch nie ein fehlerhaftes Diskettenmagazin hatte, sollte sich glücklich schätzen. Auch dem CSM, AMC und USER-MAG sind schon Fehler unterlaufen. Bei ZONG hatte ich innerhalb weniger Tage eine fehlerfreie Disk.
"Schnarch-Basic" gefällt mir sehr gut und die Spiele in dieser Sprache finden bei mir Anklang. Wenn dem nicht so wäre, hättet ihr bestimmt schon etwas Gegenteiliges von mir gehört.
Diese Streitereien um: "Ich habe zuerst ..." und so weiter kotzen mich an! Mich interessiert nur, wer die beste "Umsetzung" oder "Neuidee" rausbringt (Beispiel PD-ATOMIT kontra ATOMIX). Ich hoffe, daß ZONG und die KE-SOFTware so bleiben, wie sie sind. Macht weiter so! Schönfeld: Wer nur die Fehler anderer sieht, hat keine Zeit für seine eigenen!

Euer Andreas Volpini.

ZONG-Re(d)aktion:

Viel zu sagen gibt es da nicht: Natürlich freut uns jede solche Unterstüzung. Es baut einen immer auf, wenn man Lob einsteckt. Daß wir den Leserbrief in voller Länge abdruckten, liegt aber auch daran, daß wir wissen wollten, in welchen Punkten ihr Schönfeld in irgendeiner Weise Recht gebt, damit wir uns dort verbessern können. Auch wir haben Fehler, daher ist uns eure Meinung immer wichtig!

An das Team von KE-SOFT!

Auch wenn ich kein Abonnent bin, will ich die Gelegenheit nutzen, und euch mitteilen, was mir besonders gut an dieser Zeitschrift gefällt. So sind es z.B. die ehrlichen Programmbeschreibungen, auch über eure Produkte. Es wird nicht das hochgejubelt, was auf gut deutsch gesagt "Mist" ist. Allerdings sind manche Programme ja auch Geschmackssache, so liegen mir Adventures nicht so sehr. Ich mag mehr die Spiele wie ZADOR oder HAWKQUEST - Geschicklichkeits-/Denkspiele und Aktion, wobei die gute Grafik auch eine große Rolle spielt.
Was ich auch gut finde ist, daß ihr euer Softwareangebot weiter verbessert habt, obwohl der kleine ATARI ja am liebsten schon tot gesehen wird. Dagegen soll das komische Gerät, (Zensiert), wohl ewig leben. Wenn schon, sollte beiden Geräten eine faire Chance gelassen werden. Aber wir kleinen können das wohl nicht bestimmen.
Im Punkto Ersatzteile hätte ich mal eine Frage an euch betreffs XL/XE und Floppys 1050. Wo kann man sich da hinwenden, um etwas zu bekommen? Ich suche speziell den MMI-IC für den Rechner und eine Antriebsflache Presse für die 1050. Könnt ihr mir auch noch sagen, ob es irgendwo noch Atari 130XE's zu kaufen gibt?

Ekkehard Meier

ZONG-Re(d)aktion:
Ersatzteile gibt es u.a. bei PETERS (siehe unter Kontaktadressen).

Hallo Ihr Idealisten,

klar ist das meine Meinung zu Ulf (siehe ZONG 02/91). Ich hoffe nur, daß er das USER-MAG noch stark verbessert, denn ich habe immer noch ein Abo davon. So, jetzt aber genug dieses Themas, ich hoffe, daß sich der Ulf meine Kritik zu Herzen nimmt.
Anbei weitere Software für unsere Zeitschrift.
öhm, wegen dem Wettbewerb: Die Kassetten 'Pinguin', 'Tutti Frutti' und die beiden PD-Disketten hatte ich schon. Ich habe doch bei Euch mal PLOT als LB-Spiel erworben, wenn ich jetzt alles zurückschicke (auch die PLOT-Diskette), wäre es dann möglich, mir den Player's Dream sowie die Leveldiskette zuzuschicken, oder geht das nicht?
Jetzt habe ich nochmals eine Frage zum Sound'n'Sampler: Geht der Einbau in eigene Programme eigentlich leicht, oder ist es schwer, etwa wie bei BROS, an bestimmten Stellen bestimmte Teile abzuspielen?
Also dann, viele Grüße.

Markus Rösner

ZONG-Re(d)aktion:

Genug des Themas Ulf, recht so. Vielen Dank für Deine Software. Wie üblich wird sie so schnell wie möglich eingesetzt (siehe Software). Leider kann man obiges nicht nachprüfen und geschenkt ist geschenkt, wenn Du irgendetwas davon wirklich nicht gebrauchen kannst, kannst Du es ja immernoch mit anderen tauschen oder einfach weiterverkaufen, z.B. über eine Kleinanzeige.
Der Einbau von Sounds mit dem Sampler ist wirklich einfach zu handhaben, es wird sogar ein Beispiel-Programm mitgeliefert. Auch das Abspielen von Teilbereichen geht ohne Probleme.

Liebe Frau Erika Berger,

ich habe eine schwere Frage an Sie zu richten, die mich schon sehr lange bedrückt:

Ich habe zwei Brüder. Der eine ist wegen Verführung Minderjähriger im Zuchthaus, der andere ist bei Commodore beschäftigt.
Mein Vater verkauft Opium an mittellose Studenten, meine Mutter sitzt seit vier Jahren in einer Trinkerheilanstalt.
Ich selbst habe die Hälfte meines Lebens wegen Vergewaltigung älterer Damen und Gefängnis gesessen. Nun habe ich ein Mädchen kennengelernt, das wegen Erdrosselung eines Neugeborenen fünf Jahre im Zuchthaus zugebracht hat und dort hart arbeiten mußte. Ich liebe diese Frau und möchte sie heiraten.

Nun meine Frage an Sie:

Kann ich diesem Mädchen sagen, daß mein Bruder bei Commodore beschäftigt ist?

Hochachtungsvoll, Arndt von Deppendorf

ZONG-Re(d)aktion:

Wir glauben, daß sich hier der Postbote in der Anschrift getäuscht hat, aber unser Rat ist: Nein!



Jinxter

Bei diesem Adventure von Magnetic Scrolls (Rainbird), ist am Anfang kaum etwas bekannt, bis man sich wirklich tief in das, der Anleitung beiliegende, Heft hereingefressen hat. Zum Lieferumfang dieses Grafikadventures zählen zwei Disketten, eine "Wächterzeitung" (auf englisch UND auf deutsch), eine deutsche Referenzkarte, ein Bierdeckel mit einem Gewinnspiel sowie ein Auftragsbuch.
Das Spiel selbst ist auf englisch. Alle Texte und Eingaben müssen also erst verstanden, bzw übersetzt werden.
Aufgabe ist es, die Welt zu retten, auf der nur noch das Pech regiert, weil es Glück nicht mehr gibt. Zu dem kommt noch, daß alle unsterblich sind, was die Sache interessanter macht! Außerdem erscheinen unwirkliche Gestalten, die ebenso schnell wieder verschwinden.

Die Bewertung:

Die Grafik ist in diesem Adventure sehr gut, auch wenn es nicht zu jedem Platz ein neues Bild gibt. Man versuchte wohl dadurch mehr Qualität in die Bilder zu bringen. Dies ist gelungen, auch wenn es manchmal schon verwirrend ist, daß das Bild nicht beim Betreten eines neuen Platzes verschwindet. Alle Bilder sind einfarbig mit Helligkeitsabstufungen (also ähnlich denen bei "Die Ausserirdischen").
Die Story ist genial: Du bist tot (oder auch nicht), du hast Pech, du lebst auf einer unwirklichen Welt! Die beiliegende Tipszeitung schafft die Atmosphäre einer unwirklichen Welt, in der Käsestullen und Fische das Hauptgesprächsthema sind. Sie ist sehr hilfreich und spaßig.
Der Parser ist auch einer der besseren Sorte. Ein Beispiel: GO NORTHWEST AND GET THE CHEESE AND THE SANDWICH THEN GET THE KNIFE THAT IS ON THE TABLE AND USE THE KNIFE TO CUT THE SANDWICH. Genial, oder?
Der Spielspaß ist sicherlich umstritten. Eins kann man jedoch getrost sagen: WER KEIN ENGLISCH KANN, SOLLTE DIESES SPIEL NICHT KAUFEN! Aber diejenigen, die Englisch können, haben es nicht leicht, sich in diese mysteriöse Welt hineinzuversetzen. Hat man aber erstmal begriffen, worum es geht, macht das Spiel einen wahnsinnig, da man garnicht mehr aufhören will, tausende von Ideen auszuprobieren.
Der Preis ist sicher etwas hoch, aber man bekommt es leider nicht billiger (liegt wohl auch an den hohen Produktionskosten). Trotzdem ist er, gemessen an dem Umfang, gerechtfertigt!
Insgesamt für jemanden mit etwas mehr Zeit sicher eine geniale Anschaffung, die sich immer lohnt!

Rainbird, Diskette, DM 34,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11	M.B.
Story / Atmosphäre ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥-15	
Parser	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12	



Parsec XL

Die uns für diesen Test zur Verfügung gestellte Version lag nur auf Diskette ohne Anleitung vor, da diese bis Redaktionsschluß noch nicht fertiggestellt war. Mit Erscheinen dieser Ausgabe sollte dies allerdings der Fall sein. Aus diesem Grunde können wir leider keine Story bringen, sondern nur das Spielprinzip erklären.

Die Aufgabe besteht darin, sämtliche feindliche Objekte zu zerstören und sich daraufhin einen Weg durch einen Asteroidengürtel zu schießen. Sollte die Fuel-Anzeige zur Neige gehen, muß man mit dem Jäger durch einen Tank-Tunnel fliegen, um aufzutanken.
Insgesamt gibt es ca. fünf verschiedene feindliche Angriffswellen, wobei man auch darauf achten sollte, nicht zuviel zu ballern, da sich sonst der Laser überhitzt, was den sofortigen Tod zur Folge hat!
Vor Erscheinen einer neuen Angreiferwelle wird man jeweils durch eine Nachricht im Anzeigefeld gewarnt.

Die Bewertung

Die Grafik besteht aus einer horizontal scrollenden Schwarz-Weiß-Landschaft unten sowie aus den verschiedenen Player-Missiles oben. Die Landschaft sieht zwar recht gut aus, hat aber keinen tieferen Sinn, da sie sich im Laufe des Spieles nicht verändert. Die Machart erinnert mich etwas an alte Zeiten (z.B. Treshold u.ä.).
Der Sound besteht aus Schuß-, Krach- und Warngeräuschen, Musik ist leider keine vorhanden. Die Sounds selbst gehen in Ordnung.
Wie schon vermutet handelt es sich also um ein einfacheres Ballerspiel ohne irgendwelche Extras. Die fünf verschiedenen Angriffswellen sind nach kurzer Übung problemlos zu überstehen, danach wiederholen sie sich einfach, mit dem Unterschied, daß man jeden Angreifer mehrmals treffen muß, um ihn zu vernichten.
Einige Extras oder verschiedene Landschaften, die eventuell noch das fliegerische Können des Spielers fordern, hätten dem Spiel etwas mehr Pepp verliehen! In dieser Form wird das Spiel schon nach kurzer Zeit langweilig, da nichts neues passiert.
Zum Preis von DM 29,-- erhält man hier ein Spiel, daß, meiner Meinung nach, wesentlich überteuert ist, für so wenig Abwechslung! Aus diesem Spiel hätte man wesentlich mehr machen können (allein schon, indem man es für DM 20,-- anbieten würde). Fazit: Nur für absolute Ballerfans, die es unbedingt nötig haben!

AMC-Verlag, Diskette, DM 29,-- (AMC)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥	-07
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥	-07
Preis / Leistung	♥♥♥	-03
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	-06

K.E.



Ballcräcker

Auch zu diesem Spiel lag uns nur eine Version ohne Verpackung vor, so daß wir auch hier ohne Story auskommen müssen. Also gleich zum Spielprinzip:

Wie schon der Name sagt, muß man mit einem Ball verschiedene Bildschirme mit Aufbauten leerräumen. Also: Arkanoid. Neben den normalen Steinen gibt es Steine, die erst nach mehrmaligem Treffen verschwinden, sowie Steine mit Extras, wie z.B. Magneten, die den Ball am Schläger festhalten, Steine, die den Ball verlangsamen oder seine Geschwindigkeit steigern, Steine, die den Schläger vergrößern, Steine, sie hinter dem Schläger eine Wand aufbauen, Laserwaffen, sowie Exit-Steine, die sofort zum nächsten Level führen.
Auch die von Arkanoid bekannten Monster, die im Spielfeld herumwüten, sind vorhanden, zusätzlich sogar noch ein kleiner Drache, der ab- und zu durchs Spielfeld fliegt und den Schläger bei Berührung für kurze Zeit lähmt!
Zusätzlich gibt es dann noch einige weitere Extras wie z.B. unsichtbare Steine, Kugeln, die plötzlich herumfliegen undsoweiter.
Hat man einen Level abgeräumt, folgt der nächste, der sich vom Aufbau und damit von der Strategie her vom vorherigen unterscheidet.

Die Bewertung

Grafisch gesehen hat Ballcräcker einiges zu bieten: Das Spielfeld ist schön bunt, die Umrandungen sehen toll technisch aus, Steine, Monster und Schläger sind schön mehrfarbig und gut erkennbar. Sogar der Hintergrund ist animiert. Besonders die Monster sehen richtig witzig aus!
Die Sounds klingen gut, passen sehr gut zum Spielablauf. Die Ballabprallgeräusche erinnern wirklich an ein Flipperspiel. Musik ist leider nicht vorhanden.
Das Spiel ist sehr reizvoll, man will unbedingt weiterkommen. Mir persönlich machte es wesentlich mehr Spaß als das Original-Arkanoid. Leider reichten meine spielerischen Fähigkeiten nur bis zum fünften Level (nach ca. sechs Spielen).

Für ca. DM 29,-- erhält man hier einen wirklich guten Ersatz für das inzwischen nicht mehr auf Diskette erhältliche Arkanoid. Der Preisunterschied macht sich zwar schon bemerkbar, aber dafür gibt das Spiel auch einiges mehr her!

AMC-Verlag, Diskette, DM 28,80 (KE-SOFT)			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12	M.P.
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11	



Sidewinder II

Man dachte, es sei alles in Ordnung, denn vor genau 27 Jahren zerstörtest Du unter Einsatz Deines Lebens den "Starkiller", das Kampfraumschiff der feindlichen Macht. Doch urplötzlich tauchte auf dem Radarschirm ein riesiges Objekt auf! Es handelt sich um das neue, höher entwickelte Kampfschiff der Aliens. Dieses ist nicht nur wesentlich moderner, sondern auch wesentlich größer als der "Star Killer". Einziger Schwachpunkt der Kampfstation ist der Energiezufuhrschacht, den Du nun unter weiterem Einsatz Deines Lebens erobern sollst. Dort gibt es nicht nur Abwehrgeschütze, sondern auch Energiebarrieren und Überwachungsschiffe, die alles daran setzen, Dich zu vernichten!

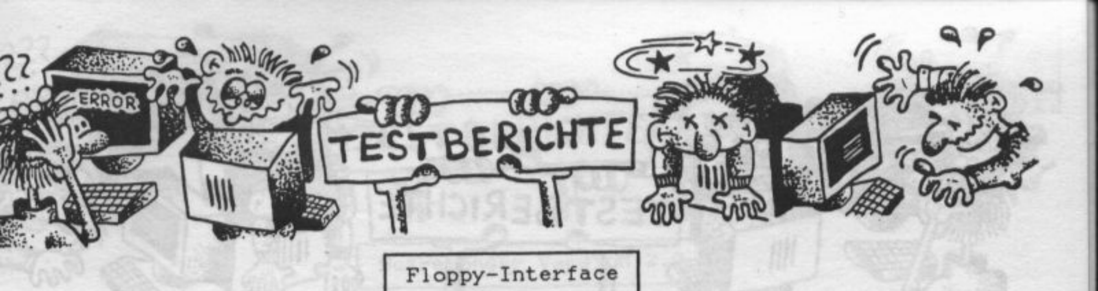
Im Spiel fliegt man also durch einen vertikal scrollenden Tunnel, der übersäht ist mit Geschützen und Barrieren. Ab- und zu vorbeifliegende Extras geben zusätzliche Feuerkraft, Energie u.Ä.



Die Bewertung

Dir Grafik ist recht nett definiert, sie sieht richtig futuristisch aus. Leider ist sie in jedem Level gleich! Die Sprites sind schön, das Scrolling flüssig.
Die Titelmusik ist gut, wenn auch nicht überragend. Die Sounds im Spiel sind durchaus hörbar, aber auch nicht überragend.
Das Spiel fordert anfangs heraus, da man unbedingt sehen will, wie es weitergeht. Hat man dann den ersten Level geschafft, wird man enttäuscht: Der zweite Level ist genau gleich. Was also bleibt, ist ein Ballerspiel mit einigen Extras, nur einem Level (scheinbar) und einer gewissen Herausforderung.
Der Preis von DM 12,50 für die Kassette ist angesichts nur eines Levels etwas zu hoch. Wer auf Ballerspiele mit Tunnelflug steht, kann es sich aber trotzdem zulegen.

Mastertronic, Kass., DM 12,50 (KE-SOFT)			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥	-07	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥	-06	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08	M.P.



Floppy-Interface

Es gibt sie noch, die findigen Hardwarebastler, die im verborgenen so manches herstellen und mangels Werbung (weil zu teuer) nicht an den Mann bringen können. So auch hier.
Ein findiger Mann hat doch tatsächlich ein Interface entwickelt, das als Ausgang einen Shugart-Bus aufweist. Dies ist ein Standard für Laufwerke, wie Centronics für Drucker. Damit kann jedes kompatible Laufwerk angeschlossen werden.

Es ist dabei gleich, ob es sich um ein 3 1/2 Zoll Laufwerk oder um ein 5 1/4 Zoll Laufwerk handelt. Letzteres ist wohl praxisgerechter. Die Speicherkapazität beträgt dabei je nach Laufwerk 720 KB oder 1,44 MB. Die übertragungsgeschwindigkeit beträgt 75000 Baud, ist somit identisch mit der Speedy Erweiterung.

Der Floppycontroller verwaltet das Laufwerk als 8 Laufwerke. Man erhält somit 8 Laufwerke a' 180KB (1,44MB:8), die aber alle in einem Laufwerk simuliert werden!
So kann man sein Textverarbeitungsprogramm z.B. auf dem Bootlaufwerk #1 abspeichern, die Texte dazu nach Gruppen geordnet auf den anderen 'Laufwerken'. Wenn man es eigentlich genauer nimmt, handelt es sich hier um eine Art von Subdirectories.

Das angeschlossene Laufwerk kann alle drei Dichten lesen und soll die 1050 ganz ersetzen können.
Bootet man bei geöffnetem Laufwerkshebel, erscheint das Menü des Floppycontrollers. So nebenbei erwerben Sie nämlich eine Kopierstation. Laut Angaben des Entwicklers wird alles kopiert, egal welche Dichte. Es handelt sich dabei nicht um einen herkömmlichen Sektorkopierer!

Nun zur finanziellen Seite:
Das Interface soll maximal 250,- DM kosten. Der Preis kann jedoch bei Sammelbestellungen (vielleicht über KE-SOFT?) gedrückt werden. Ein 1,44MB Laufwerk kostet etwa 350,- DM. Dem gegenüber steht der Erlös Ihrer 1050, der z. Zt. mit 200,- DM veranschlagt werden kann.
Ich habe mir vorab bereits dieses Wunderding bestellt. Ihr werdet an dieser Stelle weiter von mir auf dem laufenden gehalten!
Möchtet Ihr vielleicht mal mit dem netten Herrn sprechen? Bitte sehr: Er heißt Guido Schneider und hat die Rufnummer 06641/2118.

S.D.

Anm.d.Red.: Leider sind bis heute keine weiteren Informationen zu uns gedrungen. Wir werden euch sofort darüber Bescheid geben, wenn ihr obiges Interface bei uns bestellen könnt. (Vieleicht sogar wesentlich billiger? Who knows!)
Überhaupt scheint sich einiges auf dem Hardwaremarkt zu tun! Hier ein neues Druckerinterface, dort ein XL-ST Interface, jetzt ein IBM-Interface und aus dem Osten das Turbo-Interface für Kassetten. Nun denn, weiter so!



Yogis Great Escape

Yogis Great Escape ist ein brandneues Low-Budget-Spiel der Firma HiTEC. In England ist dieses Spiel bereits ein Hit. Beispielsweise wurde es in der Oktoberausgabe der Zeitschrift COMPUTER + VIDEO GAMES für den Amiga mit sagenhaften 86% bewertet. Hier nun die Vorgeschichte:

Eines schönen Tages im Frühling bekommt Ranger Smith die Nachricht, daß alle Tiere des Jellystone Parks in einen Zoo umgesiedelt werden müssen. Yogi Bär hört dies zufällig und beschließt, zu fliehen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Yogi vor Ranger Smith und seinen Fährtensuchern zu retten. Yogis Flucht geht dabei durch den Jellystone Park, den Wald, durch den Wilden Westen, den Mombo-Jumbo-Sumpf, einen Jahrmarkt bis nach New York.

Im Spiel sieht das Ganze dann wie ein Run & Jump Game aus, d.h. man rennt von links nach rechts, weicht Gefahren aus und sammelt dabei diverse Gegenstände ein, die das Punktekonto erhöhen. Hat man einen Level geschafft, wird der nächste von Kassette nachgeladen.

Die Bewertung

Die Grafik von Yogis Great Escape ist sehr schön gezeichnet, aber leider etwas farblos, wodurch man manchmal den Hintergrund schlecht von eigentlichen Spielelementen unterscheiden kann. Yogi selbst ist recht groß dargestellt, er nimmt ca. die Hälfte der gesamten Bildschirmhöhe ein. Dafür ist die Animation leider etwas zu langsam und das Scrolling etwas zu ruckelig geraten, was den Spielfluß etwas stört. Sound ist nur wenig vorhanden, Musik gar nicht. Die wenigen Sounds sind nicht gerade das Gelbe vom Ei!

Das Spiel macht einigermaßen Spaß, man rennt und sammelt halt alles ein, Extras gibt es leider nicht, nur einige Boni, die den Punktestand aufbessern. Das Nachladen der Level von Kassette nervt sehr!

Da das Spiel insgesamt sechs grafisch unterschiedliche Level bietet, geht der Preis von DM 12,50 in Ordnung. Man hat schon einige Zeit zu tun, bis man alle Level durchspielen kann.

HiTEC, Kassette, 12,50 DM (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Sound / Musik	♥♥♥♥	=04
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10

K.E.



Scaremonger Version 2.0

Viele von euch werden sich vielleicht an den Testbericht der Ursprungsversion dieses Spieles in Ausgabe 01/91 erinnern. Nach einigen Verhandlungen mit dem Autor ist es uns gelungen, ihn dazu zu bewegen, exclusiv für uns eine verbesserte Version zu programmieren. Hier nun das Ergebnis:

Das Spielprinzip ist eigentlich recht simpel, man muß versuchen, Zahlen an gleiche anzulegen und dabei für jedes besetzte Feld eine Frage beantworten. Wird die Frage falsch beantwortet, kann das Feld nicht mehr benutzt werden. Die Antworten zu den gestellten Fragen werden per Tastatur eingegeben. Im Prinzip erinnert das Ganze also etwas an Domino, nur, daß ein Feld nicht einfach so besetzt werden darf.

Die Bewertung

Die Grafik geht in Ordnung, im Vergleich zur ersten Version wurde nicht nur das Spielfeld, sondern auch ein Titelbild, ein Startbild, sowie die Codeabfrage grafisch aufgemotzt. Auch die schlechten Inputroutinen wurden durch komfortable Eingaben ersetzt.
Der Sound während des Spieles ist gut, die Titelmusik ebenso. Bei einem Frage- und Antwortspiel ist es natürlich etwas schwierig, passende Sounds zu integrieren.

In dieser neuen Version macht das Spiel wesentlich mehr Spaß, allein durch die verbesserten Eingaberoutinen. Auch der Zeichensatz trägt einiges dazu bei. Wem die enthaltenen Fragen zu wenig sind, der kann sich mit Hilfe des bald zusätzlich erscheinenden Editors eigene Fragen erstellen.
Auch die in der Ursprungsversion enthaltenen Fehler (Bildschirmaufbau, Matsch im Player etc.) wurden beseitigt.
Insgesamt hinterläßt das Spiel in dieser Version einen positiven Eindruck.
Da auch der Preis um DM 5,-- gesunken ist, erhöht sich natürlich auch das Preis/Leistungsverhältnis.

Fazit: In dieser Version ist das Spiel in einem durchaus kaufbaren Zustand, grafisch und soundmäßig wesentlich besser, die Bedienung erheblich besser, der Preis günstiger. Also: Jetzt kann man es sich beruhigt zulegen.

Powersoft, Diskette, DM 19,80 (KE-SOFT)			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10	M.P.

Internes

Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr öfters die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
(größter deutscher XL/XE-Club, PD)

- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
(Softwarehersteller, Hardware, PD, Disk-Magazin, Versand)

- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
(Laden, Software, PD)

- DCC Dresdner Computer Center, Kaitzer Str. 82, 8027 O-Dresden
(Laden, speziell ATARI XL/XE ausgerichtet)

- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
(Software liegt vorführbereit, PD, Versand)

- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
(Club, Software, PD)

- HHW Computer Studio 2000, Gohliserstr. 21, O-8028 Dresden
(Softwarevertrieb)

- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
(Hard & Softwareentwicklung, Versand)

- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
(Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, Hardware, PD, Versand)

- Klaus Peters, von Humboldtstr. 28, 5620 Velbert 1
(Hardwarehersteller und Versand)

- Magicsoft, Susanne Hentrop, Landwehrweg 28, 4700 Hamm 1
(Hardwarehersteller, Hard- und Softwareversand)

- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
(Versand von PD & Software, Disk-Magazin)

- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
(Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

Programmdiskette

LADEANWEISUNG

- Computer ausschalten, Floppy einschalten, Diskette mit der gewünschten Seite in Laufwerk eins legen.
- Computer bei gehaltener OPTION-Taste einschalten.
- Programme per Tastendruck laden und starten.
- Spaß haben!

Studio V1.2

Hierbei handelt es sich um ein einfaches Programm, welches es ermöglicht, Trickfilme oder Diskettenbriefe zu erstellen. Das Prinzip ist ganz einfach: Man kann mit dem Cursor auf dem Bildschirm herumfahren und beliebige Zeichen setzen und der Computer speichert jede Bewegung, bzw. jeden Tastendruck ab. Danach kann man das Ganze abspeichern oder sich anschauen (natürlich dann wesentlich schneller). Auf diese Weise ist es wie schon gesagt möglich, kleine Trickfilme oder Diskettenbriefe zu erstellen. Wer mit diesem Programm etwas interessantes gemacht hat, kann es uns gerne einsenden, eine Veröffentlichung wird wie immer honoriert.

Nun zur Bedienung: Nach Eingabe des evtl. zu verwendenden Zeichensatzes landet man gleich im Editor und kann drauflostippen. Ist man fertig, genügt ein Druck auf die ESC-Taste und man landet im Menü. Von hier aus ist es möglich, noch etwas zum bestehenden Film hinzuzufügen, den gesamten Film zu löschen, einen Film zu laden, einen Film zu speichern, den Disketteninhalt anzusehen oder den Film abzuspielen. Vorm Abspielen des Filmes muß zuerst die Warteschleifenlänge und damit die Geschwindigkeit eingegeben werden.

So, da war's auch schon, wir wünschen viel Spaß. Eine Demo befindet sich unter DEMOFILM.FLM auf der Diskette!

Pharao's Quest

Bei diesem wirklich uralten Spiel handelt es sich um eine Nachprogrammierung des noch urälteren Spieles PHARAO'S CURSE (damalig von Synapse Software). Da man ein solch uraltes Spiel nicht mehr kaufen kann, haben wir das nicht ganz so uralte Spiel aus der Schublade gekramt und ein bißchen aufgepebbelt, damit es spielbarer wird. Das Ergebnis findet ihr auf der Programmdiskette.

Aufgabe ist es, den Pyramidenforscher umherzusteuern und in jedem Raum einen Schatz zu finden. Die Schätze sind ganz leicht zu erkennen, die verbleibende Schatzanzahl ist am oberen Bildschirmrand in Form von Rechtecken angezeigt. Man startet mit zwei Leben und bekommt für jeden gefundenen Schatz ein Zusatzleben (das man allerdings auch schwer nötig hat) dazu. Maximal sind fünf Leben möglich. Man verliert ein Leben, wenn man (ganz zufällig) in eine Flamme hüpft oder läuft. Sollte man sich in eine ausweglose Situation hineinmanövriert haben, genügt ein Druck auf den Feuerknopf, und schon kommt eine nette Taube herbeigeflogen und trägt einen in einen anderen Raum.
Hat man alle Schätze gefunden, sollte man nur noch zum Startraum zurückkehren und schon ist das Spiel geschafft.
Der Mann wird per Joystick nach links und rechts gesteuert. An den Lianen kann man nur nach oben klettern. Gesprungen wird durch diagonales Steuern, je länger das Steuern, desto weiter der Sprung (bis zu einer bestimmten Weite). Das Springen sollte man übrigens Üben, um immer die richtige Sprungweite parat zu haben. Am Bildschirmrand kann man nur springen, wenn man mit dem größtmöglichen Sprung nicht aus dem Bildschirm herausspringen würde, klar?

Eins zu fünf

Wieder einmal ein kleines Denkspiel! Ihr seht auf dem Bildschirm ein Feld aus neun Zahlen von null bis fünf, also ungefähr so:

```
1 2 0

4>3<2

2 5 1
```

Der Cursor (><) kann nun per Joystick gesteuert werden. Per Knopfdruck wird die Zahl beim Cursor erhöht, wenn sie über fünf geht, wird sie wieder null. Der Witz bei der Sache ist, daß auch alle Zahlen, die horizontal oder vertikal auf gleicher Linie liegen, erhöht werden. Also in der Mitte z.B. so:

```
1 2 0
  |
4-3-2
  |
2 5 1
```

Ziel des Spieles ist es, alle Zahlen auf Null zu bekommen. Na, wer schafft es?

Pinball

Wer öfter mal an einem Flipper sein Geld verspielt, hat jetzt endlich eine preiswertere Alternative: Einfach die Diskettenrückseite booten und schon geht's los! Die Steuerung erfolgt per Joystick und braucht wohl nicht erklärt zu werden. Das Spiel wurde übrigens mit dem PINBALL CONSTRUCTION SET erstellt. ZONG!

Zyclop-Bilder

Hier einige neue Bilder für das Spiel ZYCLOP (PD-S03). Das Spiel selbst ist übrigens für DM 5,-- bei KE-SOFT erhältlich. Nach Laden des Spieles kann einfach die Programmdiskette eingelegt werden. Mit Start geht's dann los.

Musikbonus

- Eingesandt von Marcus Gitzel -

Wie üblich: Anhören und dann ausschalten. Dieser Musikbonus wurde übrigens auch mit dem KE's Musikeditor erstellt.

Die Steinzeitolympiade, Teil 2

Hier nun der zweite Teil unserer Spielbeschreibung. Wer die letzte Ausgabe verpaßt hat, findet am Ende nochmals eine kurze Erklärung.

4. Tiger-Rennen

Wieder ein horizontal geteilter Bildschirm. Das Bild, welches links aus dem oberen Bild verschwindet, erscheint unten rechts und läuft auch da durch.
Beide Spieler befinden sich oben halb-links. Im unteren Bild befindet sich links ein Tiger.
Auf der Strecke befinden sich Pfützen, Kakteen und Steine, die übersprungen werden müssen.
Beim Lauf in die Pfützen wird der Lauf gebremst, bei Tritt auf einen Kaktus nimmt der Läufer ein Bein in die Hand und hüpft ein kurzes Stück. Bei Steinen strauchelt er kurz.
Wenn ein Spieler den anderen erreicht, greift er diesen und stößt ihn zurück. Gerannt wird mit Joystick links-rechts, gesprungen mit dem Feuerknopf.
Wenn ein Spieler zu langsam ist, geht er oben-links aus dem Bild und erscheint unten rechts. Seit dem Start (wieder Trommel) läuft im unteren Bild der Tiger mit. Wird man vom Tiger erwischt, rollen sich beide kurz in einer Staubwolke und diese verschwindet links aus dem Bild. Kurz darauf kommt der Tiger wieder ins Bild und verfolgt den anderen Mitspieler. Am Ende der Strecke steht ein Baum, der erklettert wird, sobald der Urmensch ihn erreicht (selbstständig). Am Baum wird der Joystick kurz nach vorn gedrückt. Auf dem Baum sitzend sind die Urmenschen total außer Atem.
Sobald der Tiger den Baum erreicht hat, kratzt er mit den Krallen am Baum.
Durchlauf wie bei Feuer machen, also alle Joy 0 gegen alle Joy 1.

5. Dino-Hochsprung

Jeweils ein Spieler. Aufbau wie bei normalem Stabhochsprung, z.B. Decathlon, nur mit einem nicht ganz so glatten Stab (Blätter!) und einem Saurier als Latte.
Bevor man startet, steht der Urmensch auf dem Saurier mit einer Angel, an der Fleisch hängt. Joy nach vorn (Saurier reckt den Hals nach dem Fleisch) und Joy nach hinten (Urmensch springt auf dem Kopf des Sauriers und dieser geht wieder runter) bestimmen die Sprunghöhe.
Nach Knopfdruck steht der Spieler am Start und nach nochmaligem Knopfdruck rennt er los.
Bei Drücken des Knopfes senkt er die Stange und bei Loslassen läßt der Urmensch auch den Stab los. Springt man nicht hoch genug, landet man im Maul des Sauriers und wird genüßlich verspeist.
Der Grundaufbau entspricht also Decathlon. Jeder Spieler hat drei Sprünge, der höchste wird gewertet.

6. Zweikampf

Auf einer Steinplatte stehen sich zwei Urmenschen gegenüber. Die Platte ist außen recht dünn, wird zur Mitte hin dicker und steht auf

einem schmalen Fuß.

Folgende Möglichkeiten haben die Kämpfer:

1. Keule auf den Kopf des Gegners schlagen.
2. Keule gegen das Knie des Gegners schlagen.
3. Keule in den Magen des Gegners stoßen.
4. Den Gegner wegschieben.
5. Ein Täuschungsmanöver: Man zeigt in die Richtung hinter dem Gegner und dieser dreht den Kopf, um zu gucken (ca. 2 Sekunden). In dieser Zeit kann man dem Gegner eins verpassen.

Steuerung:

1. Fire + Joy vorn
2. Fire + Joy hinten
3. Fire + Joy zum Gegner
4. Joy zum Gegner
5. Fire

Ducken: Joy hinten, zurück gehen: Joy weg vom Gegner.

Kommt ein Urmensch auf die dünne Stelle seiner Seite, fängt der Stein an zu bröckeln und bei weiterem Betreten bricht er ab. Der Urmensch winkt noch einmal und stürzt dann in die Tiefe.

Der Durchlauf entspricht dem von Feuer machen, die Disziplin hat nur einen Screen.

Zusatzbemerkungen: Eventuelle Erweiterungen sind natürlich möglich und erwünscht. Auf dem Taschenrechner-64 belegt dieses Programm übrigens vier Diskettenseiten.

Nun unser Aufruf:

Wie ihr sicherlich schon gemerkt habt, handelt es sich hier um die Beschreibung eines Spieles, welches bereits auf anderen Systemen existiert. Um euch zu zeigen, daß wir immer daran interessiert sind, Programme aufzukaufen und euch zu unterstützen, veröffentlichen wir hier die komplette Beschreibung, in der Hoffnung, daß sich jemand aufrafft und es für den XL/XE programmiert und uns anbietet. Jede Einsendung wird belohnt, ein Honorar bis zu DM 500,-- und mehr ist möglich. Also: setzt euch an die Rechner und schafft etwas! Wenn ihr programmiertechnische Fragen habt, wendet euch vertrauensvoll an uns!

Natürlich sind wir nicht nur an genau diesem Spiel interessiert, sondern auch an anderen Spielen, bzw. natürlich auch an Utilities, Anwendungen undsoweiter. Hauptsache, ihr habt sie selbst programmiert und seid auch in der Lage, eventuell noch Veränderungen daran vorzunehmen. Im Notfall übernehmen wir das auch für euch.

Wir wollen hiermit klarstellen, daß es wichtig ist, daß wir nicht die einzigen bleiben, die noch Software für den XL/XE entwickeln, sondern auch andere dazu in der Lage sind. Nur, wenn noch genug neue Software entwickelt wird, die etwas taugt (dafür werden wir schon sorgen), kann der XL/XE weiterbestehen!

IMA 1991 in Frankfurt

IMA steht als Abkürzung für INTERNATIONALE MUNZAUTOMATEN AUSSTELLUNG. Dort werden in einer zweistöckigen Messehalle alle Arten von Münzautomaten, also vom Zigarettenautomaten bis zum Videospiel, präsentiert. Das Ganze ist natürlich nur für Fachpublikum zugänglich, damit nicht jedermann die Automaten belagern kann.
Um euch von den neusten Videospielen berichten zu können, machten wir uns also am 25. Januar auf den Weg zum Frankfurter Messegelände und betraten nach einigen Parkplatzproblemen etwas genervt die Halle 5. Wie gesagt, daß hier nicht nur Videospiele, sondern auch Billard-, Geldspiele und andere Automaten gezeigt wurden, war uns klar, aber der Anteil an Videospielen war im Vergleich zu den letzten Jahren enorm gering. Dennoch machten wir uns auf die Suche nach neuen Spielen. Am uninteressantesten waren (neben den schon bekannten Spielen wie KLAX oder COLUMNS (Coloris) die vielen Neuaufgüsse bereits bekannter, bzw. uralter Spiele: Einerseits gab es an jeder Ecke eine neue Version des allerersten Leiter-Spieles der Welt "Space Panic". Dieses Spiel gab es für unseren kleinen unter dem Namen "Apple Panic" oder neuerdings auch auf Kassette als "Panik". Die Aufgabe ist klar: Auf einem Gerüst Löcher für Monster buddeln, warten, bis sie reinfallen und dann kräftig draufhauen. Das Ganze war dann noch mit Scrolling, Zweispielermodus, Extras und schöner Grafik versehen.
Das gleiche Prinzip gilt für "Burger Time", einem Leiterspiel, bei dem man durch Darüberlaufen verschiedene Zutaten für Hamburger zusammenstellen muß, ohne sich von herumlaufenden Würstchen und Spiegeleiern erwischen zu lassen. Auch diese neue Version hatte einige Extras sowie natürlich zeitgemäß tolle Grafik, was aber am Spielprinzip nichts änderte (leider).
Nun zu den interessanten Neuheiten: Da standen doch tatsächlich in einer Ecke ein paar Automaten mit einem Spiel, das sehr nach ZEBU-LAND aussah. Und tatsächlich: Genau das gleiche Spielprinzip!
Ein anderes neues Spiel nannte sich ATAX. Hierbei handelte es sich um ein Strategiespiel für zwei Spieler oder einen Spieler gegen den Computer. Nur soviel: Es geht um blubberige Farbklekse, eine Umsetzung folgt ...
Einstimmig für das niedlichste Spiel befunden wurde TROG, eine PAC-MAN Variante mit Dinosauriern, die von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden konnte. Da konnte man Eier sammeln, Höhlenmenschen verspeisen, Feuer spucken, ins Wasser fallen und vieles mehr. Wirklich ein Heidenspaß mit hervorragenden Animationen. Man konnte wirklich genau zusehen, wie man Stück für Stück von einem einäugigen Höhlenmenschen verspeist wurde! Wer einmal Gelegenheit hat, dieses Spiel zu spielen, stelle sich auf einen Lachmuskeltest ein!
Von SEGA, bekannt für ihre Hydraulik-Automaten (Afterburner sei nur als Beispiel genannt) gab es auch etwas neues: Von außen sah man eine Kugel, die auf horizontalen und vertikalen Achsen frei drehbar war. Der (arme) Spieler durfte sich nun hineinsetzen und anschnallen. Dann ging es auch schon los: Das Spielprinzip ähnelte sehr dem bekannten Afterburner, dem Spieler in der Kapsel (die nun anfing, je nach Flugverhalten wild herumzuwirbeln und den Spieler auf den Kopf zu stellen) wurde sichtlich ein wenig lau im Magen. An diesem Spiel herrschte ein derartiger Andrang, daß Nummern verteilt wurden, um eine Ordnung herzustellen. Wie gesagt, das Zuschauen genügte uns, uns war schon schlecht! Neben den Automaten gab es natürlich auch eine Menge tolle Frauen zu betrachten, die allerdings nicht zur Ausstellung gehörten.

Wille

- Eingesandt von Waltraud Müller -

Das einzige Spiel, das hier Probleme breiten dürfte, ist das Mini-Adventure.

Vom Anfangsbild geht man über den mittleren Weg nach unten. Noch weiter nach unten, dann rechts. Dynamit nehmen. Vorsicht vor dem Dieb! Mit dem Dynamit in das Anfangsbild zurückgehen und nun über den rechten Weg nach unten. An der dünnsten Stelle die Wand sprengen, wieder hoch und den linken Gang runter. Schlüssel nehmen und mit ihm wieder zu dem Dieb. Dann nach links. Dort die Tür aufschließen, und die Öllampe mitnehmen. Achtung, laßt euch nicht von der Schlange erwischen! Dann wieder nach rechts und hoch. Hier wird man von Bienen angegriffen. Licht machen und den Bienen ausweichen. Den Stock nehmen, den man rechts findet, anschließend runter gehen und dann rechts. Mit dem Stock die Schlange betäuben und den Schatz nehmen.
Man kann mit den Codewörtern gleich in eine Actionsquenz gelangen.
Die Codewörter sind:

1.) "Wille"
2.) "Garfield"
3.) "Crockett"
4.) "U.S.A"
5.) "A-HA"
6.) "C!)"
7.) "123881"
8.) "Der Code"

Kurztips

- Eingesandt von Holger Frankenstein -

Henry's House

CHRISPAULMURRAY eingeben: Die Leben werden nicht mehr abgezählt.

Rockford

Pause-Modus, danach Reset: Die Zeit wird nicht mehr runtergezählt.

The Goonies

Wird ein Level geladen, BREAK drücken: Der Raum wird vereinfacht.

Scrolls of Abadon

Mit den Codewörtern WALK, ICE, FLIGHT und MAPPA werden Level übersprungen.

Ollies Follies

Wenn man das Wort "ZOOM" eintippt, kommt man in den 19. Level.

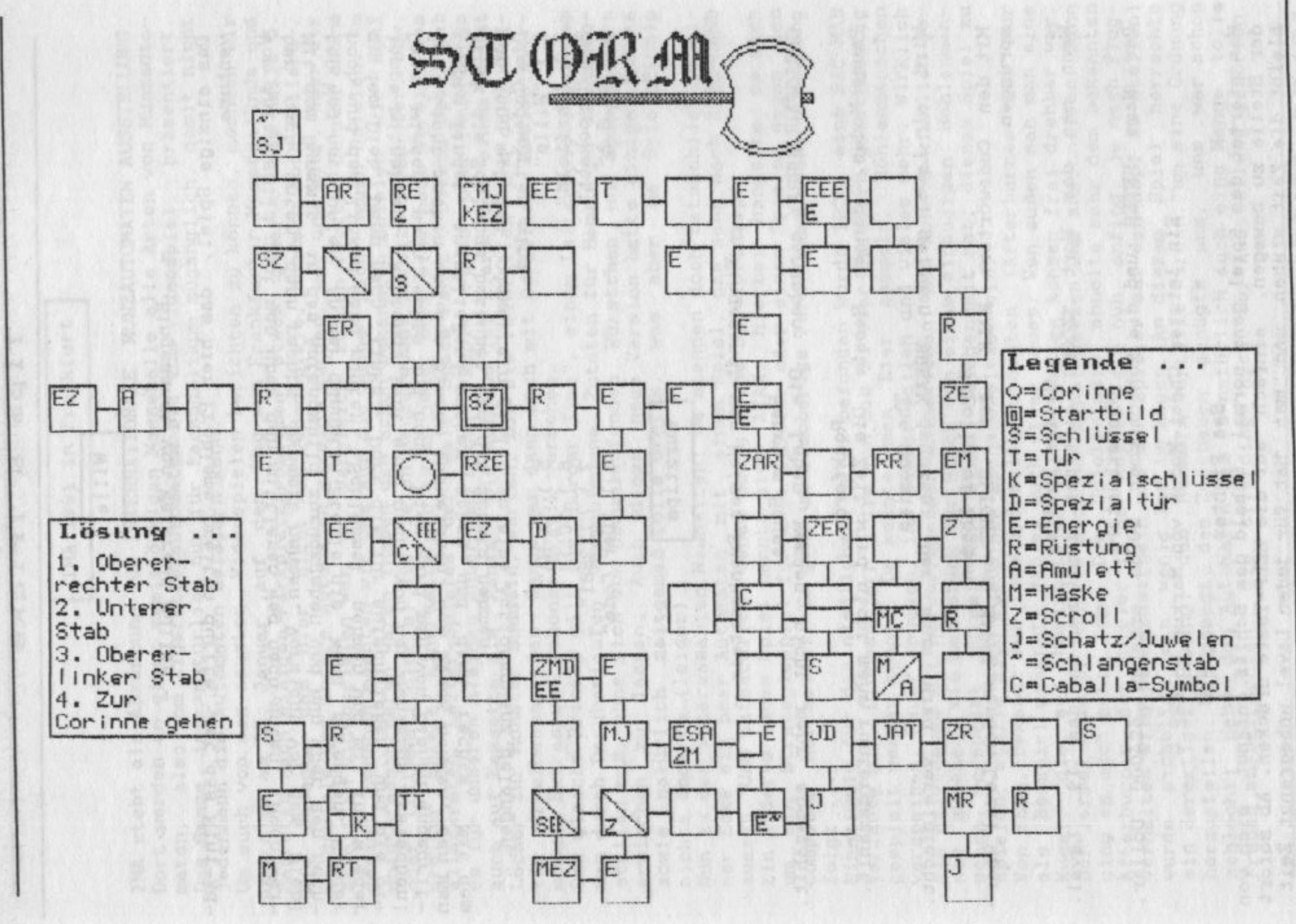
Ghoustbusters

Der Name PETER und die Kontonummer 50338 ergeben 604000 Dollar.

- Ein letzter Cheat-Modus von Markus Rösner -

Sea Fighter

Man startet das Spiel ganz normal. Sobald das Schiff anfängt, sich von der Stelle zu bewegen, einfach auf die HELP-Taste drücken. Ab sofort bleibt die Zeit stehen und man hat für jeden Level unbegrenzt Zeit.


STORM
Lösung ...
1. Oberer-rechter Stab
2. Unterer Stab
3. Oberer-linker Stab
4. Zur Corinne gehen
Legende ...
O=Corinne
▣=Startbild
S=Schlüssel
T=Tür
K=Spezialschlüssel
D=Spezialtür
E=Energie
R=Rüstung
A=Amulett
M=Maske
Z=Scroll
J=Schatz/Juwelen
^=Schlangenstab
C=Caballa-Symbol



- Eingesandt von ZONG-Kochchef Andreas Kempen -

Hallo KE-SOFT, hallo GOURMETS
Dieses mal will ich euch ins Land der Zuckermäuler verführen (auch Österreich genannt). Eines der größten Spezialitäten dieses Landes sind die Salzburger Nockerln. Ein sehr einfaches Rezept und nebenbei auch sehr lecker! Nur auf die Kalorienzahl darf (bzw. sollte) man keinen großen Wert legen (Rezept für 2-3 Personen).

Salzburger Nockerln

Zutaten:

- 4 Eier
- 50g Zucker
- 20g Mehl
- 40g Butter
- 1 Päckchen Vanillinzucker





Das Eiweiß von 4 Eiern zu Schnee schlagen, Zucker und Vanillinzucker mischen und kurz unterrühren. 3 Eßlöffel Eischnee abnehmen, mit vier Eigelb verrühren und wieder unter den Eischnee mengen. Dann das Mehl darübersieben und mit der Gabel alles unter größter Vorsicht vermengen.
In einer flachen feuerfesten Form die Butter zerlassen. Von dem Eischnee große Nockerln abstechen, in die heiße Form legen, bis sie gefüllt ist. Im vorgeheizten Backofen bei 200 Grad Nockerln in 10-15 Minuten goldbraun backen. Schon fertig!

Der besondere Tip

Die Nockerln mit Puderzucker bestreut servieren.
Auf dem Weg vom Ofen auf den Tisch müssen sie vor Zug (töff-töff) und zu starken Temperaturschwankungen geschützt werden, sonst fallen sie zusammen (puff).

So, das wars schon, also tschüß und viel, viel Spaß beim kochen.

Gruß A.Kempen

Anm. d. Red: Yeah, aha, oh. Da lacht das Herz, und auch der Gaumen. Wir finden, so lecker sollte die Kochecke immer bleiben. Deshalb werden wir das Feld künftig nur noch den großen Gourmets überlassen und euch nicht mit dilettantischen Rezepten überdecken.

Das rechte Bild ist nicht auf obiges Rezept bezogen, sondern mehr auf die unsrigen im Vergleich zu diesen Spezialitäten.



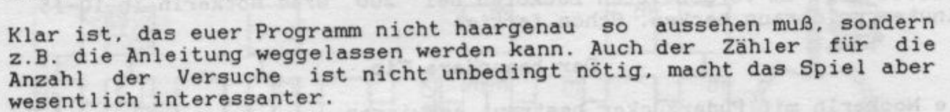
Programmieren in Basic

Das kleine Ratespiel ...

Wie schon in der letzten Ausgabe angedroht, bringen wir euch heute das kleine Ratespiel. Ich hoffe natürlich, das es inzwischen jeder, der sich mit diesem Kurs beschäftigt, selbst programmiert hat. Hier nun also das Listing:

```
 10 ?"Ich denke mir eine Zahl von 1-100."
 20 ?"Versuche, Sie zu erraten, indem Du"
 30 ?"jeweils einen Tip abgibst. Ich sage"
 40 ?"Dir dann, ob die getippte Zahl zu"
 50 ?"hoch, zu niedrig oder richtig war"
 60 ?"und zeige Dir die Anzahl der Tips,"
 70 ?"die Du gebraucht hast, um die Zahl"
 80 ?"zu erraten.":?
 90 ZAHL=INT(RND(0)*100)+1
100 VERSUCH=VERSUCH+1
110 ?"Bitte den ";VERSUCH;". Tip";
120 INPUT TIP
130 IF TIP>ZAHL THEN ?"Tip ist zu hoch!"
140 IF TIP<ZAHL THEN ?"Tip ist zu niedrig!"
150 IF TIP=ZAHL THEN ?"Richtig getippt!":GOTO 170
160 GOTO 100
170 ?"Du hast ";VERSUCH;" Versuche gebraucht."
```





Klar ist, das euer Programm nicht haargenau so aussehen muß, sondern z.B. die Anleitung weggelassen werden kann. Auch der Zähler für die Anzahl der Versuche ist nicht unbedingt nötig, macht das Spiel aber wesentlich interessanter.

So, da nun der Platz sowieso nicht mehr für neue Befehle ausreicht, hier noch ein paar Anregungen für Programme, die man mit diesen Kenntnissen schreiben kann (und sollte, um etwas Routine oder eine Gutschrift von KE-SOFT zu bekommen):

Denkt mal daran, daß der ATARI einige hübsche Sonderzeichen (über die Tastatur mit CONTROL zu erreichen) zu bieten hat. Damit ist es z.B. möglich, ein komplettes Kartenspiel oder sogar halbwegs gute Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern. Probiert es einfach mal aus. So ein "17+4" Kartenspiel müsste sich nebenbei auch schon machen lassen ...

Auch einfache Abenteuerspiele lassen sich mit diesen Kenntnissen schon realisieren! Ein 1-2-3 Adventure wie es z.B. in der letzten Ausgabe war, ist sehr einfach zu programmieren, man braucht nur etwas Fantasie! Bei derartigen Adventures ist es übrigens besser, man hat für jede "falsche" Antwort nicht nur einen Text, der dann zwangsläufig zum Spielende führt, sondern einen richtigen Weg, der auch weiterführen kann, so daß das Spiel sogar auf mehrere Arten zu schaffen ist!

NIM! Das sagt mit alles! Bei diesem Spiel liegen am Anfang eine bestimmte Anzahl Hölzchen da. Jeder Spieler muß pro Zug zwischen einem und drei Hölzchen wegnehmen. Wer das letzte Hölzchen nimmt, hat verloren, bzw. gelitten. Na?

Turbobasic XL

Input, oder?

Soll der Benutzer auf dem Bildschirm eine Eingabe machen, ist die einfachste Möglichkeit hierzu, den INPUT-Befehl zu verwenden. Mit ihm kann jegliche Eingabe vom Benutzer abverlangt werden. Der Nachteil des Input-Befehls ist nur, daß der Benutzer alles, also auch etwas, das er garnicht eingeben darf, eingeben kann. Wird z.B. nach einer Zahl von 1-10 gefragt, kann der Benutzer auch jederzeit eine höhere, niedrigere, nicht ganzzahlige Zahl oder sogar Buchstaben eingeben. Daß dies nicht richtig ist, merkt er allerdings erst, nachdem er RETURN getippt hat. Noch schlimmer ist, daß man sogar Steuerzeichen eingeben kann. Es ist z.B. ohne Probleme möglich, die Insert-, Delete- oder Cleartaste zu betätigen, was fatale Folgen für den Bildschirmaufbau hat!
Um diese Probleme zu beseitigen, bedarf es einer Eingaberoutine, die

1. Eingaben nur an einer bestimmten Stelle zuläßt,
2. Eingaben nur mit einer bestimmten Länge zuläßt und
3. Nur Zeichen, die eingegeben werden dürfen, zuläßt.

Daß hierfür der INPUT-Befehl nicht mehr in Frage kommt, ist wohl klar. Wir müssen also jedes Zeichen einzeln von der Tastatur einlesen und entsprechend darauf reagieren.
Als erstes müssen wir festlegen, welche Zeichen alle für die Eingabe zulässig sind. Diese speichern wir einfach in einem String. Soll z.B. der Vorname eingegeben werden, sind das die Zeichen A-Z. Um zusätzlich eine Editiermöglichkeit zu erhalten, muß das Zeichen für BACKSPACE sowie das RETURN-Zeichen auch enthalten sein. Wenn nun eine Taste getippt wird, wird verglichen, ob das Zeichen im festgelegten String enthalten ist. Ist das der Fall, wird das getippte Zeichen entweder auf den Bildschirm gebracht (und der Positionszähler erhöht), oder der entsprechende Steuercode ausgeführt. Gleichzeitig wird natürlich ein String bearbeitet, in dem die eingegebenen Zeichen gespeichert werden. Das Ganze wird nun solange wiederholt, bis die getippte Taste RETURN ist.
Je nachdem, ob nun Buchstaben, Zahlen oder anderes eingegeben werden darf, muß natürlich der Vorgabestring beschaffen sein. Auch zusätzliche Steuerfunktionen sind sinnvoll, wenn viele Eingaben gemacht werden müssen (Beispiel: Backspace, Cursor links/rechts, Insert, Delete). Bei Zahlen in einem bestimmten Bereich kann man auch während der Eingabe schon abfragen, ob das Endprodukt zulässig wäre: Soll eine Zahl von 1-50 eingegeben werden, darf man z.B. keine zweite Ziffer tippen können, wenn die erste größer als fünf ist! Ist die erste genau fünf, darf die zweite nur Null (oder garnichts) sein! Durch diese Bedingungen wird gesichert, daß die eingegebene Zahl genau das trifft, was vom Benutzer erwartet wird. Jede falsche Eingabe wird somit unterbunden, was ein guter Schutz gegen Frustreaktionen ist!

Als Beispiel für eine narrensichere Eingaberoutine findet ihr auf der Programmdiskette das File EINGABE.TB. Hier wird man aufgefordert, seinen Namen einzugeben, wobei, wie im oberen Beispiel, nur Buchstaben zulässig sind. Die Bildschirmmaske macht außerdem deutlich, in welcher Länge die Eingabe zulässig ist.

So, viel Spaß damit!

PD-Software

Hallo Leute!

Hier nun noch einmal die Liste der noch verbleibenden PD-Restposten:

RP-G03 ...	Tales of Adventure & Stan Ockers	DM 4.--
RP-G04 ...	Copy + Demos / AT-Lister	DM 4.--
RP-A15 ...	Trolls	DM 4.--
RP-S05/S06	Garden of Confusion / Karate Master	DM 4.--
RP-S37/S38	Space Trader / Roto, Pinball, Popcorn	DM 4.--
RP-D02/D03	Aliants Demo / Advanced Mus. Processor Demo	DM 4.--
RP-D04/D05	ABC-Demo / Movie Maker Demo	DM 4.--
RP-D11/D12	Hobbytronic Demo I + II	DM 4.--
RP-D13/D14	Compyshop Musik Demo / Epyx Demogames	DM 4.--
RP-D24 ...	CD-1: Compyshop Demo	DM 4.--

Also: Greift zu, solange die Disketten noch da sind. Zum Teil sind es wirklich einige interessante Programme, und für DM 4,-- lohnt es sich, die eigene Sammlung zu vervollständigen.

Nun zu den Neuheiten. Auch in diesem Monat haben wir nur eine neue Diskette aufgabeln können. Der gewitzte Programmierer aus den USA, der sich auch schon für ATOMIT verantwortlich zeigte, schickte uns kürzlich ein weiteres interessantes Spiel, diesmal aber ein reines Geschicklichkeitsspiel. Der Titel des Programmes ist MARIO'S DESERT WORLD. Es geht darum, Mario umherzusteuern und alle in der Wüste verteilten Diamanten einzusammeln. Hieran wird man von einem sehr aufdringlichen Monster gehindert, dessen Berührung natürlich tödlich ist. Das Spiel hat eine Menge Level, die man vom Titel aus einzeln anwählen kann. Der richtige Reiz entsteht aber erst, wenn man sie von Anfang an durchspielt.
Hat man von den mitgelieferten Leveln die Nase voll, kann man sich mit Hilfe des integrierten Editors einfach eigene Level erstellen. Durch geschicktes Verteilen der Spielelemente lassen sich schon interessante Level erstellen.
Im Spiel selbst ist, wie auch bei ATOMIT, eine komplette Anleitung, diesmal sogar etwas ausführlicher, enthalten. Diese ist natürlich in Englisch, was aber kaum stören dürfte (nur zwei Bildschirmseiten). Das Spiel selbst kann man außerdem auch ohne Anleitung gut begreifen.
Grafisch ist das Programm recht gut gemacht, das Spielprinzip ist natürlich etwas einfacher als z.B. das von ATOMIT. Spaß bietet das Spiel aber allemal, man kann seine Geschicklichkeit gut unter Beweis stellen.



Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

Wir machen nochmals darauf aufmerksam, daß wir immer auf der Suche nach neuen PD-Disketten sind. Interessant sind hier allerdings nur wirklich NEUE Programme, die noch nicht oder erst kurz als PD erhältlich sind. Solltet ihr in dieser Richtung etwas haben, freuen wir uns schon jetzt auf eure Listen!

Angebote

Verkaufe

Zador V2.0 für DM 10.-- (incl. Porto & Verpackung)

Markus Gitzel, Fuldaer Straße 15, 6492 Sinntal 5, Tel.: 06664/7488

Verkaufe

Mirax Force DM 20.--, Sea Fighter/Lethal Weapon DM 15.--,
Auto Duel DM 20.--

Holger Frankenstein, Gelderner Straße 14, 4174 Issum, Tel: 02835/4027

Verkaufe

Infocom Hintbooks von Enchanter, Zork III, Starcross, Suspended, Sorcerer, Seastalker, Infidel für DM 5,-- das Stück.
Zap Pac fur DM 6,--
The serpent Star (ohne Verpackung): DM 8,--

Fight Night, Fighter Pilot, Fields of Fire: Je Programm nur DM 10.--
Colossus Chess 4.0, Silicon Dream, Brian Clough's Football Fortunes, 0 Grad Nord, Speed Run: je Programm nur DM 15.--

ABBUC-Magazine 1-20 & 6 Sondermagazine, Nibelungen, Happy Computer (27 Hefte + Stehsammler) für DM 20,-- pro Angebot.
Alle Compy Shop Ausgaben (bei Komplettabnahme nur DM 10.-- pro Jahrgang) inkl. Diskettenbox. Insgesamt 2 1/2 Jahrgänge!

Rüdiger Öhme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel: 069/3808428 (Anrufbeantworter). Ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- Davids Midnight Magic, Pinballgame (auf Modul), bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil, und HF-Modulator anschließbar an jeden Fernseher, Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens geeignet.
- Terminal 800+ DFÜ Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Das Forum

Gesuche

Ich suche händeringend nach einem Programm (Softwarerecorder), um BTX-fähig zu sein. Sollte es ein solches gerade für unseren 8-Bitter nicht geben? Alle anderen System warten doch mit mindest. einem System auf!

Holger Beyer, W.-I.-Lenin-Allee 68, 0-1200 Frankfurt (Oder)

Suche alten 8bit-Schrott, insbesondere Atari 8bit-Perepherie-Kabel und Stecker.

Michael Klar, Sonnenberg 22, 7106 Neuenstadt-Burg

Suche Drucker ab 9 Nadel aufwärts, anschlußfertig für 130 XE, sowie Speedy und Software für selbigen Computer.

Frank Faßler, Bayerwaldstraße 19, 8441 Neukirchen, Tel: 09961/1218

Suche PD Tausch-Partner, mehr als 500 Diskettenseiten PD-Stoff. Schicke deine Liste an:

Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2

und du erhältst so schnell wie möglich meine aktuelle Liste!

Wer schenkt mir eine Commodore T-Shirt, Größe XL für schmutzige Arbeitseinsätze?

Suche Originale auf Disk, aller Art. Bitte schickt eure Angebote an: (aber bitte keine Sportspiele)

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, T.: 0511/445578

Suche funktionsfähiges Samplerprogramm mit Anleitung! Nur Original!

Ralf Patschke, Albrecht Dürer-Str. 25, O-1147 Berlin

Kaputte Joysticks aller Art gesucht, übernehme Portokosten, bei teuren Joysticks eventuell Reperatur.

Ino Heibges, Tel.: 06196/73394

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 500 Diskettenseiten mit PDs. Verkaufe sie auch notfalls für DM 1.50 pro Seite. Schickt Listen an mich, bzw. DM 1,--, wenn ihr nur bestellen wollt.
Suche Plotter Atari 1020 bis DM 50,--. Außerdem Drucker und Kassetten-anschlußteil für Casio FX-730P gesucht.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488.

Message from KEMAL (we can english, you see):

Fantakt!
Waws Idognom Isd Egfiloprint Osdalizopnatum erha ilsumtreitos Esom!
Hallo Tribblewitch! I love you!

PD-Service

Hier die Liste aller bei KE-SOFT zur Zeit erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5,--, die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.
Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.
ACHTUNG: Wir haben erneut ausgemistet. Die uralt-PD's (die sowie jeder schon hat) gibt es nicht mehr! Die Reste findet ihr auf Seite 28.

Magazine

COMPYSHOP MAGAZIN: das legendäre Diskettenmagazin für Ihren XL/XE Alle Ausgaben von Februar '88 bis Mai '90 erhältlich. Je DM 5,--

Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. U01;DM 5,--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. U02;DM 5,--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. U03;DM 10,--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich andere Klänge möglich! U04;DM 5,--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. U05;DM 15,--

PRINT SHOP ICONS II: Drei doppelseitige Disketten mit wirklich hervorragenden Print Shop Icons! U07;DM 15,--

Adventures

DIE DUNKLE MACHT ...: Monumentaladventure auf drei Disks! A02;DM 15,--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. A04;DM 10,--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. A05;DM 10,--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan A07;DM 10,--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... A08;DM 10,--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS A09;DM 5,--

THE RIDDLE / DIE ZEITMASCHINE II: Zwei spannende Grafikabenteuerspiele komplett in deutscher Sprache! A11;DM 10,--

HORROR CASTLE / ZAXXON'S STATION: Zwei weitere deutsche Grafikabenteuerspiele im Paket. A12;DM 10,--

Demo's

ZONG MUSIKDEMO / MUSIKEDITOR DEMO: Tolle Musiken aus ZONG uns eine hervorragende Demo zu KE's Musikeditor. D01;DM 5,--

Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. S01;DM 15,--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... S02;DM 5,--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! S03;DM 5,--

KONIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. S04;DM 5,--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! S06;DM 5,--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. S07;DM 5,--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. S08;DM 10,--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. S09;DM 5,--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel. S10;DM 5,--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. S11;DM 5,--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. S12;DM 5,--

ATOMIT: Top-Game aus den USA! Schieben Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen! Ein irrer Spaß mit toller Grafik! S13;DM 5,--

TRESHOLD/WIMBLEDON '88: Ein tolles Ballerspiel sowie lustiger Tennis-Spaß! S14;DM 5,--

ADMIRANDUS/HULK OUT: Glücksrad für bis zu vier Spieler sowie interessantes Leiterspiel. S15;DM 5,--

MARIO'S DESERT WORLD: Erleben Sie Marios Abenteuer in der Wüste. Ein interessantes Geschicklichkeitsspiel mit Editor! S16;DM 5,--

Vorschau

Hier ein paar Highlights aus Ausgabe 4/91 ...

- Aktueller Bericht von der Bremer Video & Computer Börse

- Umfassender Bericht über TURBO-DOS

- Testberichte zum 24-Nadel Printstar, der Videofilmverwaltung, Kennedy Approach, Zebu-Land, Gemstone Warrior und anderen

- Software: Gnom Factory, Funny Typing, Snake und vieles mehr!

- Großer Forumsteil über Raubkopien

ZONG 4/91 ist ab 1.4.1991 erhältlich!